

Nurwanto

Islahul Mauliya

Ida Ayu Hani Erlina

Nikmah Sistia Eka Putri

Dwi Sulisworo

“VGER” STRATEGY

Gamifikasi Interaktif Dalam Pembelajaran
Bahasa Inggris Menggunakan Strategi **VGER**
(**V**isualization, **G**ame, **E**valuation, **R**epetition)



PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2019

Nurwanto

Nikmah Sistia Eka Putri

Islahul Mauliya

Ida Ayu Hani Erlina

Dwi Sulisworo

“VGER” STRATEGY

Gamifikasi Interaktif Dalam Pembelajaran
Bahasa Inggris Menggunakan Strategi **VGER**
(**Visualization**, **Game**, **Evaluation**, **Repetition**)



PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2019

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, rasa syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan serta pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas mata kuliah *Instructional Technology* dengan judul “Gamifikasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Strategi VGER (Visualization, Game, Evaluation, Repetition)” ini bisa selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Kami berharap agar strategi VGER ini bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan rekan-rekan siswa dan guru pada khususnya dan para pembaca umumnya dalam menggunakan game aplikasi interaktif untuk membelajarkan bahasa Inggris,

Mudah-mudahan strategi pembelajaran yang dikemas dalam makalah sederhana yang telah berhasil kami susun ini bisa dengan mudah dipahami oleh siapapun yang membacanya. Menyadari akan adanya kekurangan serta kekeliruan di dalam penulisan makalah ini, kami mohon maaf bilamana dalam penulisan makalah ini terdapat kesalahan kata atau kalimat yang kurang berkenan dalam membaca makalah ini, sehingga kami akan sangat terbuka dengan kritik, saran serta masukan dari berbagai pihak. Akhir kata, kami juga berharap semoga makalah ini dapat menambah wawasan dan memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 19 November 2019

Penulis

Daftar Isi

Cover	i
Kata Pengantar	ii
Daftar isi	iii
A. Latar Belakang	1
B. Pentingnya Menggunakan Aplikasi Game Dalam Proses.....	4
C. Strategi Pembelajaran	5
D. Kelebihan Strategi Pembelajaran VGER	6
E. Kekurangan Strategi Pembelajaran VGER	6
F. Penerapan Strategi Pembelajaran VGER	6
G. Rencana Pembelajaran	7
H. Digram Pembelajaran.....	12
I. Langkah – Langkah Pembelajaran	13
J. Langkah – Langkah Menjalankan Kahoot!.....	15
K. Soal Dan Screenshots Game Aplikasi	17
L. Metodologi	24
M. Analisis Hasil Wawancara	25
Referensi	28
Biodata	30

Gamifikasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Strategi VGER (*Visualization, Game, Evaluation, Repetition*)

A. Latar Belakang

Revolusi Industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan di semua sektor kehidupan. Dalam dunia pendidikan, revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku interaksi antara guru dan siswa. Dimana semula berbasis tatap muka di kelas, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (Online Learning) (Aprilia, 2019: 219).

Deka (2010) mengatakan bahwa peranan teknologi internet dalam pembelajaran sangat menguntungkan karena kemampuannya dalam mengolah dan menyediakan data dengan jumlah yang sangat besar (big data). Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya dalam pembelajaran akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi secara cepat. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan berpengaruh dalam keberhasilan dalam belajar.

Game-based learning menjadi salah satu cara yang memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktivitas para peserta didik. Digital game -based learning memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer atau smartphone. Melalui metode ini peserta didik distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik (Marissa Correia and Raquel Santos, 2017).

Dalam mengajar guru tentunya akan berusaha menyediakan kegiatan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami dan mengikuti kegiatan belajar yang baik. Terciptanya suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru memilih media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru adalah media Kahoot. Harapannya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar (Lime, 2018).

Teknologi dapat membantu siswa dalam belajar di era big data seperti sekarang, sebab siswa dapat membuat teknologi melakukan apa saja yang mereka butuhkan. Jika guru menyadari hal ini, maka guru bisa memanfaatkan gaya hidup mereka menjadi gaya belajar mereka di ruang kelas. Untuk mendapatkan keterampilan belajar di era big data, siswa perlu diberi semangat untuk menghasilkan ide-ide baru, mengevaluasi dan menganalisis materi yang diajarkan dan mampu mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Hal tersebut bisa dicapai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat lebih aktif dengan kegiatan interaktif secara online. Banyak aplikasi komputer dan website yang dapat memfasilitasi belajar siswa secara aktif dan interaktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menelaah kembali informasi dan mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan mereka sambil menikmati permainan, salah satunya yaitu Kahoot (Deka, 2010).

Semakin berkembangnya alat teknologi, penggunaan alat evaluasi dengan basic teknologi ini memberi dampak yang positif, karena peserta didik akan antusias dalam pembelajaran bahasa Inggris yang berlangsung, pembelajaran bahasa Inggris menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satu alat evaluasi yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain (Cahya, 2010:10).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya (Lime, 2018).

Kahoot (<http://getkahoot.com>) diciptakan pada tahun 2013 oleh tiga orang yaitu (1) Johan Brand, (2) Jamie Brooker dan (3) Morten Versvik di Norwegian University of Technology & Science (NUTS). Kahoot merupakan platform berbasis game edukasi yang sudah dimainkan 50 juta orang di 180 negara. Kahoot diciptakan menggunakan interface drag-and-drop yang memungkinkan pembuat soal bisa membuat pertanyaan berupa pilihan ganda menggunakan bantuan gambar ataupun video ataupun bahan lain dalam tampilan kuis. Mayoritas pengguna Kahoot adalah siswa dan guru P-12 dan tersebar di sekolah, lembaga kursus, universitas, pascasarjana bahkan perusahaan bisnis. (Wikipedia, 2016).

Kahoot mengadaptasi “formative assessment” untuk memantau progress setiap siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat mengetahui letak keunggulan dan kelemahan siswa dalam setiap tujuan pembelajaran yang direpresentasikan pada setiap pertanyaan kuis. Juga menyediakan pembelajaran yang lebih menantang serta membangun pengetahuan dasar siswa dalam pembelajaran. Evaluasi dapat langsung diketahui dan ditampilkan dengan mudah dan praktis karena bersifat paperless (Deka, 2010:76)

Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi, dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban itu nantinya dapat berupa gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban (Lime, 2018).

Deka (2010) juga memaparkan jika kahoot terbagi atas 3 jenis: Quiz/Game, Discussion, and Survey. Tulisan ini secara spesifik membahas Kahoot mode game. Kahoot game memiliki 2 mode yaitu mode player dan mode creator. Mode creator digunakan untuk membuat kuis/pertanyaan beserta jawaban, menentukan durasi waktu setiap jawaban dan launching game. Mode player digunakan oleh pemain (siswa) untuk join game dengan cara memasukkan PIN dan nama user anda. Satu kali game/kuis diwakili dengan 1 PIN.

B. Pentingnya Menggunakan Aplikasi Game dalam Proses Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran di setiap jenjang pendidikan perlahan diikuti oleh inovasi-inovasi yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran, salah satu inovasi tersebut adalah Kahoot (Hamdi, 2019). Menurut pendapat Barus & Soedewo (2019) dengan menggunakan Kahoot ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, lebih menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu juga, Kahoot dapat membantu siswa memahami materi dengan baik dan lebih kritis. Hamdi (2019) juga menambahkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alternatif baru bagi guru dan siswa untuk membangun suasana pembelajaran didalam ruang belajar menjadi lebih menarik untuk diikuti. Proses pembelajaran yang awalnya cenderung kaku dan monoton akan beralih kepada suasana kelas yang riang mengikuti pola Kahoot! tersebut.

Khabidin (2019) menyampaikan bahwa Kahoot ini membangun visualisasi dalam proses hingga proses pembelajaran lebih efektif. Kahoot itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Arief Sadiman dkk, (2012) kegunaan media Kahoot dalam proses belajar mengajar adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dan penggunaan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Selain itu siswa juga mendapatkan umpan balik (feedback) secara langsung, sehingga pemantapan dan evaluasi kembali terhadap suatu materi langsung bisa diberikan (Ningrum, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian dari Irwan, Zaky F.L, & Atri W (2019) menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana rata rata kelas eksperimen ($M=13.33$, $SD=3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M=10.50$, $SD=2.81$).

Jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan Kahoot di dalam kelas itu sangatlah efektif. Selain membuat para siswa lebih merasa tertarik, ini juga dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar dan siswa yang awalnya pasif mampu mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan visualisasi yang menarik Kahoot juga akan membantu guru menjadi nampak lebih kreatif dalam menyiapkan lesson plan dan menyampaikan materi kepada siswa dalam kelas.

C. Strategi Pembelajaran VGER (*Visualization, Game, Evaluation, Repetition*)

VGER (*Visualization Game Evaluation Repetition*) adalah suatu strategy pembelajaran yang menggali kekreatifan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan game interaktif dan evaluasi pembelajaran serta pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan melalui pemberian tugas atau quis kepada siswa secara visual. Strategi pembelajaran ini

menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut (*Visualization, Game, Evaluation and Repetition*). Dalam penerapan strategi ini siswa diharapkan lebih aktif dan kreatif dengan visualisasi yang menarik. Siswa merasa senang dan tidak gampang bosan dalam proses pembelajaran dikelas pada saat menggunakan strategi ini.

D. Kelebihan Strategi Pembelajaran VGER (*Visualization, Game, Evaluation, Repetition*)

- a. Penggunaan strategi ini menyertakan peserta didik di dalam proses pembelajaran.
- b. Penggunaan strategi ini mencoba mengetahui sejauhmana pemahaman dan kesulitan siswa secara lebih dalam dengan mengevaluasi dan pengulangan materi.
- c. Mendorong peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang lebih banyak/luas/ dalam.
- d. Mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan.
- e. Mendorong terjadinya pembelajaran secara aktif.
- f.. Sangat efektif di gunakan untuk jumlah peserta didik yang lebih besar.

E. Kekurangan Strategi Pembelajaran VGER (*Visualization, Game, Evaluation, Repetition*)

- a. Untuk sekolah yang tidak memiliki lab atau akses internet akan jauh lebih kesusahan.
- b. Ada kemungkinan siswa lebih senang bermain dan menggunakan waktu yang lebih banyak.

F. Penerapan Strategi Pembelajaran VGER (*Visualization, Game, Evaluation, Repetition*)

VGER adalah singkatan dari Visualization, Game, Repetition. Model pembelajaran VGER adalah model yang menekankan pada empat aspek, yaitu dari visualization, game, evaluation and repetition. visualization yaitu belajar

dengan melihat atau memperhatikan, game yaitu belajar dengan berpikir dalam memecahkan quiz pertanyaan, evaluation yaitu guru mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan kesulitan siswa, dan repetition yaitu pengulangan agar belajar lebih efektif. Langkah-langkah pembelajaran VGER yaitu:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok 3-4 anggota.
2. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru (visualisation).
3. Setiap kelompok mendiskusikan tentang materi yang mereka pelajari dan mencari jawaban memecahkan pertanyaan dari quiz (game).
4. Guru mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan kesulitan yang dihadapi siswa setelah menyelesaikan quiz game yang telah diberikan (evaluation).
5. Setelah selesai berdiskusi, siswa mendapat pengulangan materi dengan cara mendapatkan tugas atau kuis untuk tiap individu (repetition).

G. Rencana Pembelajaran

Kompetensi Inti

- KI 1 Kompetensi Sikap Spiritual yaitu, “ Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”
- KI 2 Kompetensi Sikap Sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotongroyong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan,

dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

- KI 4 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar

- 1.1 :Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman.
- 3.6 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait keadaan / tindakan / kegiatan / kejadian yang dilakukan atau terjadi pada waktu yang lampau yang merujuk waktu terjadinya dan kesudahannya, sesuai dengan konteks penggunaannya.
- 4.6 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait keadaan / tindakan / kegiatan / kejadian yang dilakukan atau terjadi di waktu lampau yang merujuk waktu terjadinya dan kesudahannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan untuk menyatakan dan menanyakan tentang tindakan/kegiatan/kejadian yang dilakukan/ terjadi di waktu lampau yang merujuk waktu terjadinya dengan merujuk pada kesudahannya, sesuai dengan konteks penggunaannya.
2. Siswa dapat menyusun teks lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/ kegiatan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau yang merujuk waktu terjadinya yang telah lewat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Materi Pembelajaran

Fakta

Teks lisan dan tulis menyatakan dan menanyakan tindakan/ kejadian yang terjadi di waktu lampau

Struktur Teks

Definition of Simple Past Tense

Simple past tense is a verb tense that is used to talk about things that happened or existed before now. The past simple tense expresses actions, facts, or events that were started and completed in the past. To form this, combine a verb + "ed", or use an irregular verb.

How to Formulate the Simple Past Tense ?

Was : I , He , She , It

Were : You . They , We

Affirmative	<p>VERBAL SENTENCE</p> <p>S + Verb 2 + O + Adverb of time</p> <p>Ex : She ate cake yesterday</p> <p>NOMINAL SENTENCE</p> <p>S + to be (was/were) + complement</p> <p>Ex : I was in Surabaya last week</p>
Negative	<p>VERBAL SENTENCE</p> <p>S + did not + Verb 1 + O + Adverb of time</p> <p>Ex : She did not eat cake yesterday</p> <p>NOMINAL SENTENCE</p> <p>S + to be (was/were) + not + complement</p> <p>Ex : I was not in Surabaya last week</p>
Interrogative	<p>VERBAL SENTENCE</p> <p>Did + S + Verb 1 + O + Adverb of time ?</p> <p>Ex : Did She eat cake yesterday ?</p> <p>NOMINAL SENTENCE</p> <p>To be (was/were) + S + complement ?</p> <p>Ex : Was I in Surabaya last week ?</p>

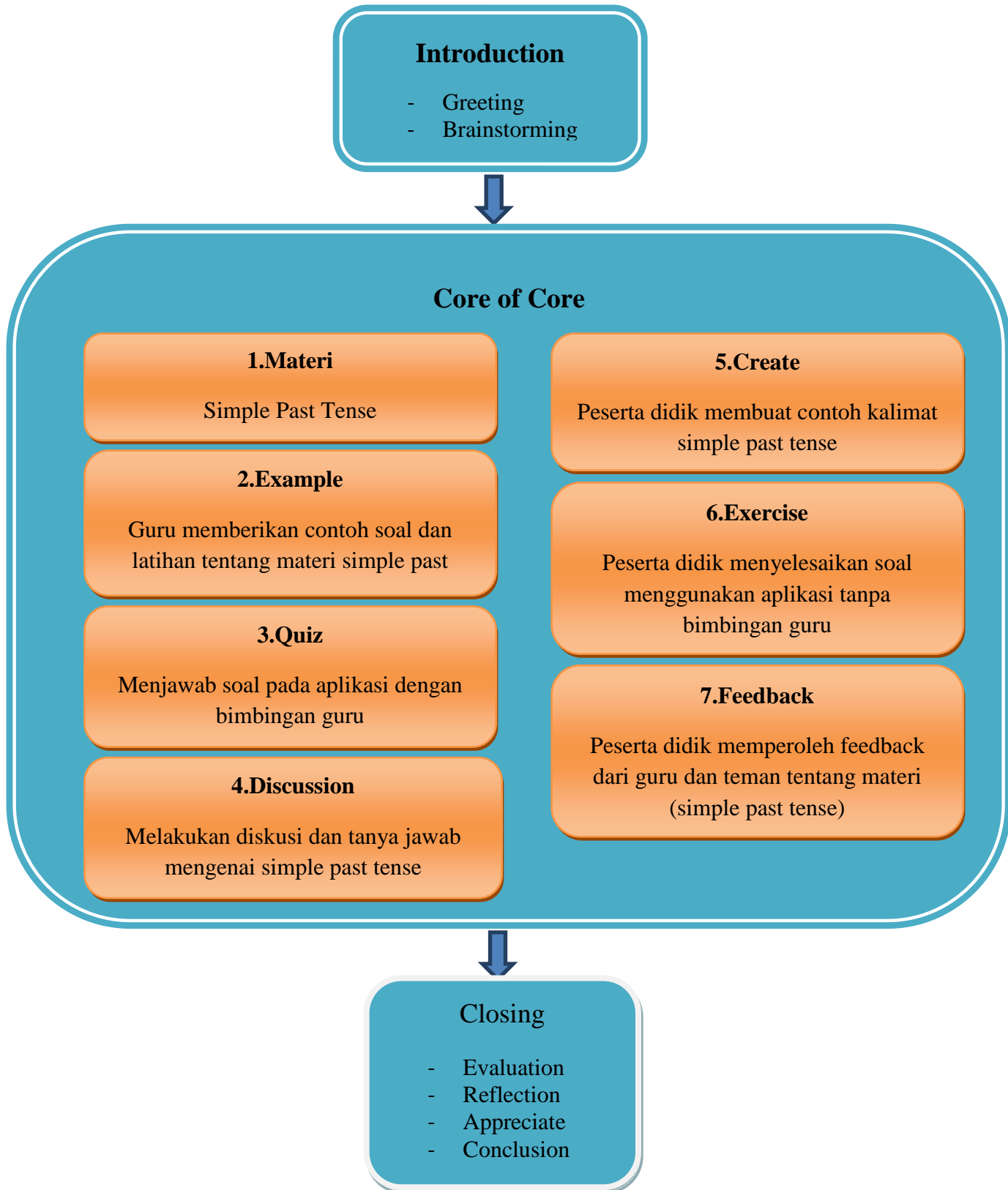
The time indicators in Past Tense are as follows:

- a. *Yesterday*
- b. *Just now*
- c. *Last night, last week, last month, last year*
- d. *Two days ago, a month ago, two weeks ago, etc.*

Unsur Kebahasaan

- a. Kalimat deklaratif dan interrogative dalam *simple past tense*
- b. Adverbial dengan *since, ago*
- c. Nomina singular dan plural dengan atau tanpa *a, the, this, those, my, their,* dsb.
- d. Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan

H. Digram Pembelajaran



Didalam diagram pembelajaran aplikasi ini menjelaskan tahap-tahap dari setiap proses pembelajaran yang dilakukan didalam aplikasi. Mulai dari awal proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pada proses awal pembelajaran guru memberikan salam kepada siswa dan pemanasan materi atau brainstorming sebelum memulai proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap kedua pembelajaran adalah inti, inti pembelajaran disini adalah proses-proses dari pembelajaran tersebut berlangsung. Di antara nya adalah menyampaikan materi dari guru, memberikan contoh soal dari guru, memberikan quiz dan discussion kepada siswa agar kreatif dalam membuat soal dari “Simple Past Tense” dengan bimbingan guru, selanjutnya guru memberikan latihan soal tanpa guru memberikan bimbingan, setelah siswa selesai menyelesaikan tugas yang diberikan siswa mendapat feedback dari guru dan teman nya tentang materi “Simple Past Tense”. Setelah kegiatan inti ini selesai guru menutup pertemuan dengan melakukan evaluasi, refleksi, memberikan apresiasi, dan kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari.

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru memberi salam/ menyapa peserta didik.
- Guru menyiapkan psikis dan fisik peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memperhatikan kebersihan, kerapian, ketertiban dan kehadiran siswa, dilanjutkan dengan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa, kemudian menyanyikan lagu Indonesia Raya/ lagu wajib nasional.
- Guru memberi motivasi untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk melatih brainstorming. (*Building Knowledge: 1) Do you know what is simple past tense ?*)
- Guru menjelaskan Kompetensi (KI/KD), indikator tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
- Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik mengamati dan membaca beberapa contoh teks menyatakan dan menanyakan tindakan/ kejadian yang terjadi di waktu lampau sesuai konteks penggunaannya. (*Showing video entitled Past Simple Tense be - was - were- Fun & Interactive English Grammar ESL Video*)
- Guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan *Simple Past Tense* kepada peserta didik.
- Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menjawab quiz menggunakan aplikasi kahoot.
- Dengan bimbingan guru peserta didik melakukan diskusi dan tanya jawab mengenai teks tersebut.
- Peserta didik membuat teks terkait ungkapan menyatakan dan menanyakan tindakan/ kejadian yang terjadi di waktu lampau sesuai konteks penggunaannya.
- Peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal latihan menggunakan aplikasi kahoot tanpa bimbingan dari guru.
- Peserta didik memperoleh feedback dari guru dan teman tentang fungsi sosial dan struktur teks menyatakan dan menanyakan tindakan/ kejadian yang terjadi di waktu lampau sesuai konteks penggunaannya.

3. Kegiatan Penutup

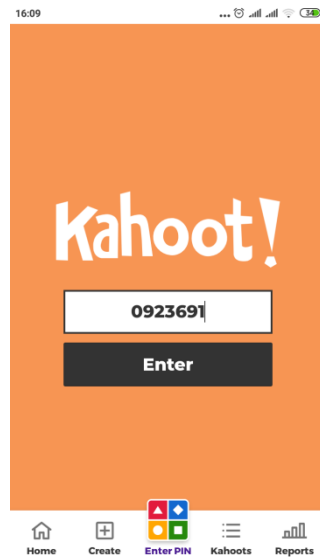
- Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pelajaran hari itu.

- Guru melakukan evaluasi. (*Reflection: 1)When we use simple past tense?*)
- Peserta didik melakukan refleksi dengan mengatakan permasalahan dalam mempelajari materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
(*Thanks for your participation today. You did a good job, I'm very happy with your activity today. How about you, did you enjoy my class?*)
- Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- Menyanyikan lagu wajib nasional/ lagu nusantara.
- Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a bersama.

J. Langkah-Langkah Menjalankan Kahoot!

- a. Bukalah aplikasi yang sudah ada pada telepon genggam atau laptop.
- b. Klik "*Enter PIN*" pada aplikasi yang sudah dibuka.
- c. Masukkan PIN yang sudah diberikan.

Contoh : PIN 0923691



- d. Setelah memasukkan PIN, klik “*Enter*” untuk masuk kedalam permainan.

K. Soal Latihan dan Screenshots
--

- | | |
|---|--|
| 1. I.....to the school alone yesterday | c.was |
| a.walk | d.did |
| b.walked | 6.....he read novel last night? |
| c.walks | a.do |
| d.walking | b.did |
| 2. We.....in this restaurant 2 days ago | c.done |
| a.ate | d.are |
| b.eaten | 7. We..... to aceh two weeks ago |
| c.eating | a.gone |
| d.eat | b.come |
| 3. I.....in this sofa with him | c.went |
| a.sleeping | d.go |
| b.sleep | 8. They..... this musc two hours ago |
| c.slept | a.listened |
| d.sleped | b.listen |
| 4.We..... each other 2 years ago | c.listening |
| a.love | d.be listen |
| b.be loving | 9. Anita.....me in this market yesterday |
| c.are love | a.meeting |
| d.loved | b.meets |
| 5. I.... sad when my bestfriend left me yesterday | c.met |
| a.am sad | d.meet |
| b.were | 10. Dona..... this delicious food for us, 1 hour ago |

a.cooking

b.cooked


c.cooks

d.cook

16:24

... 🔔 🕒 📶 🔋 84

Cancel **Kahoot checklist** Save



Title





Description

Visible to

Questions [Add question](#)



I to the school alone
yesterday.

 Walked	 Walks
 Walking	 Walk

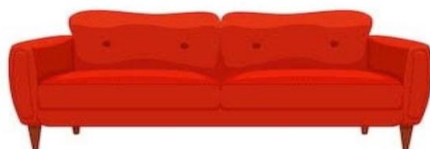
18



We in this restaurant two days ago.

▲ Eat	◆ Ate
● Eaten	■ Eating

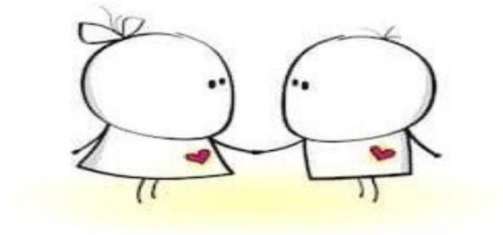
18





I in this sofa with my son yesterday.

▲ Sleep	◆ Sleeping
● Sleped	■ Slept

19




We loved each other two years ago.

 False	 True
--	---

19



I was sad when my best friend left me yesterday.

 False	 True
--	---

19



Did he read novel last night?

▲	◆
False	True

18



We to Aceh two weeks ago.

▲	◆
Gone	Come
●	■
Go	Went

18



They this music two hours ago.

▲ Listened	◆ Be listen
● Listen	■ Listening

18



Anita me in this market yesterday.

▲ Met	◆ Meet
● Meeting	■ Meets

18



Dona this delicious food for us, one hour ago.



L. Metodologi

Untuk melihat pendapat siswa terhadap implementasi game aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan strategi VGER (*Visualization, Game, Evaluation, Repetition*) penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan deskripsi nyata sesuai dengan fakta keadaan yang sebenarnya.

Pada awalnya siswa diperkenalkan dan mencoba sebanyak dua kali untuk melihat respons dan opini pendapat mereka setelah pengimplementasian dengan menggunakan wawancara sebagai instrument untuk mengumpulkan data.

Penulis melakukan wawancara dengan menggunakan teknik *semi-structured interview* di mana penulis menyiapkan daftar pertanyaan tapi tidak harus bertanya kepada mereka semua, atau menyentuh mereka dalam urutan tertentu, menggunakannya untuk membimbing percakapan dan tidak secara ketat mengikuti daftar pertanyaan yang telah diformalkan. Mereka akan mengajukan pertanyaan

terbuka dengan lebih terbuka, memungkinkan untuk berdiskusi dengan orang yang diwawancarai.

M. Analisis Hasil Wawancara

Pertanyaan Interview:

1. Bagaimana perasaan anda pada saat menjawab soal menggunakan aplikasi kahoot! tersebut?
2. Bagaimana pendapat anda tentang fitur yang ada dalam Kahoot! ?
3. Apakah aplikasi ini efektif digunakan? Jelaskan!
4. Menurut anda apakah aplikasi ini memiliki kekurangan dan kelebihan?
5. Apa manfaat yang anda dapatkan setelah menggunakan aplikasi ini?

d. Fitur Game Interaktif

Dari hasil wawancara, rata-rata kelima peserta mengatakan fitur yang ada di dalam aplikasi cukup bagus, menarik dan sangat berwarna. Di dalam aplikasi ini sendiri terdapat beberapa fitur yang akan membuat peserta lebih merasa tertantang. Contohnya, peserta yang sudah masuk ke dalam aplikasi akan mengetahui mereka berada pada urutan berapa, jika mereka berada di urutan terbawah dari teman yang lain maka mereka akan berusaha lebih untuk meraih urutan pertama. Selain itu, suara atau music yang sudah ada akan membuat peserta jauh lebih bersemangat. Adapun batas waktu yang sudah ada dalam aplikasi untuk menjawab soal akan membuat peserta merasa lebih bersemangat dan menggunakan cara membaca cepat dan tepat untuk menjawab soal yang sudah ada. Semua fitur yang ada sangatlah cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, terutama untuk mengajar bahasa Inggris. Kurangnya variasi soal menjadi salah satu keluhan yang disampaikan oleh beberapa peserta.

e. Keefektifan Game Interaktif

Dari segi keefektifan, peserta mengungkapkan bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam proses memahami pelajaran bahasa Inggris. Selain itu menggunakan aplikasi ini membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan karena penuh warna dan sangat menarik saat di operasikan. Peserta juga mengungkapkan bahwa, aplikasi ini akan terasa lebih efektif jika dimainkan perindividu, karena akan membuat siswa menjadi lebih tertantang, bersemangat dan merasa tidak mau kalah dengan temannya yang lain.

f. Kekurangan Game Interaktif

Kekurang yang ada pada penggunaan aplikasi ini adalah tidak semua sekolah mengijinkan anak didik nya untuk membawa hp, sehingga menjadi kendala bagi guru tersebut untuk menjalankan aplikasi ini disela – sela pembelajaran. Dan waktu yang digunakannya juga menjadi tidak efektif dikarenakan hanya beberapa sekolah yang tidak mengijinkan siswanya untuk membawa hp, sehingga guru pun terkadang mengalami kesulitan saat akan mempraktekkan aplikasi ini pada siswa. Tetapi bagi sekolah yang mengijinkan siswa nya untuk membawa hp akan lebih mudah bagi guru tersebut untuk mengaplikasikannya didalam pembelajaran. Karena didalam fitur aplikasi ini terdapat materi yang dapat menujung siswa untuk lebih kreatif lagi dalam belajar.

g. Kelebihan Game Interaktif

Dari hasil wawancara, siswa menyebutkan kelebihan-kelebihan saat menjalankan aplikasi game interaktif ini, beberapa diantaranya dapat membantu siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, memudahkan siswa dalam memahami poin-poin pembelajaran, game interaktif ini juga menyenangkan bagi siswa saat dioperasikan dengan tampilannya yang menarik sehingga membuat siswa termotivasi untuk giat belajar dan berlatih.

h. Manfaat Game Interaktif

Menambah pengetahuan dan kosa-kata bahasa Inggris ketika menyelesaikan soal-soal yang ada dalam game aplikasi dengan menyesuaikan level siswa. Siswa mendapatkan feedback jawaban yang benar saat memilih jawaban yang salah. Game ini menjadi alternative yang bagus untuk menghilangkan kejenuhan belajar dengan buku dan mengajar tradisional. Game interaktif ini merupakan tempat untuk mempraktikan bahasa Inggris dengan menjawab-jawab soal latihan yang ada di aplikasi game.

References

- Aprilia, R.P & Muhammad, A.Z. (2019). *Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Mengahadapi Era Revolusi Industri 4.0*.
- Barus, I. R., & Soedewo, T. (2019). Penggunaam Media Kahoot!Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL)* , 589-598.
- Cahya,K.D. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi
- Deka, D.U. (2010).*Kahoot & Assure, Sebuah Kombinasi Gamefikasi & Model Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi Dan Pengalaman Belajar Siswa Pascasarjana Teknologi Pembelajaran: Universitas Negeri Malang*
- Hamdi, I. (2019). Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran . *Journal of Civic Education* , 129-140.
- Irwan, Zaky F.L, & Atri W. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. Vol 8(1) hal.95-104.
- Khabidin. (2019). Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara . *UII* , 1-150

Lime. (2018). Pemanfaatan Media Kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama dan hasil belajar siswa kelas VIII-1 SMP negeri 5 Yogyakarta.

M. Correia and R. Santos, 2017. "Game- Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education". 2017 International Symposium on Komputer in Education (SIIE), Lisbon, 2017, pp. 1- 4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670

Ningrum, G. D. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa . *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* , 22-28.

Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *MEDIA PENDIDIKAN*. Indonesia: RajaGrafindo Persada.

Wikipedia, (2016). KAHOOT !. <http://en.m.wikipedia.org/wiki/kahoot!>. Diakses tanggal 28 September 2019 at 08.42 pm

Biodata Penulis



Nurwanto lahir di Bantul, Yogyakarta pada tanggal 27 April 1988. Ia tinggal di Seropan 3, Muntuk, Dlingo, Bantul, Yogyakarta. Ia saat ini adalah salah satu mahasiswa semester 3 program Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Sebelum ia melanjutkan pendidikannya ke jenjang Magister, ia adalah lulusan dari universitas yang sama dengan jurusan Pendidikan Bahasa Inggris pada jenjang Starta I pada tahun 2008 sampai 2012. Selain itu ia juga tercatat sebagai alumnus SMA Negeri 1 Dlingo yang menempuh pendidikan disana sekitar tahun 2003 sampai 2006. Pada tahun 2000 sampai 2003 Nurwanto juga tercatat sebagai salah satu siswa dari SMP Muhammadiyah 2 Dlingo, dan pada masa kecilnya ia tercatat menempuh Pendidikan sekolah dasar di SDN 2 Seropan pada tahun 1994 sampai 2000.



Islahul Mauliya lahir di Rumbuk, Lombok Timur pada tanggal 22 Agustus 1995 adalah salah satu mahasiswa semester 3 program Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Ia adalah putri ke-4 dari 4 bersaudara yang lahir dari keluarga sederhana yang bertempat tinggal di Rumbuk, Letok Kec. Sakra Kab. Lombok Timur Prov. NTB. Sebelum ia melanjutkan Pendidikan ke jenjang program studi Magister, Ia telah menyelesaikan strata 1 nya dan tercatat sebagai salah satu mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada kurun waktu September 2014 sampai Juli 2018 dengan program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Selain itu, Ia adalah lulusan SMA Negri 2 Selong yang masuk pada tahun 2011 dan lulus pada tahun 2014. Pada masa remajanya ia menempuh Pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negri 2 Sakra pada tahun 2008 hingga 2011. Ia pun telah menghabiskan masa kecilnya dengan menempuh Pendidikan sekolah dasar di SDN 3 Rumbuk pada tahun 2003 dan lulus pada tahun 2008.



Nikmah Sistia Eka Putri lahir di Sampit, Kalimantan Tengah pada tanggal 24 November 1996. Ia adalah anak pertama dari dua bersaudara yang bertempat tinggal di Jl.Nyai Rendem II, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Saat ini ia masih tercatat sebagai salah satu mahasiswa semester 3 program Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Univeritas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Sebelum melanjutkan Pendidikan di Yogyakarta, Ia telah menyelesaikan program studi strata I di IAIN Panglangka Raya dengan Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang masuk pada tahun 2014 dan mendapatkan gelar Sarjana pada tahun 2018. Selain itu ia tercatat sebagai alumnus MAN Model Palangka Raya, yang menempuh Pendidikan disana sekitar tahun 2014 sampai dengan 2018. Riwayat Pendidikan lainnya adalah Ia juga telah tercatat menempuh Pendidikan sekolah menengah pertama di MTsN 1 Model Palangka Raya pada kurun waktu 2008 hingga 2011. Ia pun menghabiskan masa sekolah dasarnya di SDN-3 Langkai pada tahun 2003 hingga 2008



Ida Ayu Hani Erlina lahir di Batu Raja, Sumatra Selatan pada tanggal 12 Juni 1995. Ia bertempat tinggal di Jln. Jend. A. Yani No.43 Rt.21 Rkb, Poncowati, kec. Terbanggi Besar, kab.Lampung Tengah, Lampung. Ia adalah mahasiswa semester 3 program studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Univeritas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Sebelum itu, Ia telah mencatatkan diri sebagai alumnus di Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung dengan jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang masuk pada tahun 2013 dan lulus pada tahun 2017. Selain itu, pada tahun 2010 sampai 2013 iya mencatatkan diri sebagai salah satu siswa di MAN Lampung Tengah. Pada masa remajanya, Ia menempuh Pendidikan di SMPN 2 Terbanggi Besar pada tahun 2007 hingga 2010 dan masa sekolah dasarnya Ia habiskan di SDN 1 Poncowati pada tahun 2001 hingga 2007.



Dwi Sulisworo, lahir pada tanggal 14 Mei 1967 adalah seorang Profesor dan sekaligus dosen tetap di Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Ia saat ini bertempat tinggal di Suryowijayan MJ I/305, Yogyakarta. Riwayat pendidikan yang

telah Ia tempuh salah satunya adalah Insinyur, di Department of Mechanical Engineering, Bandung Institute of Technology (ITB). Setelah itu Ia pun melanjutkan Pendidikannya di Department of Industrial Engineering Bandung Department of Learning Technology pada program studi Magister Teknik. Ia pun telah tercatat mendapatkan gelar Doctoral di Universitas Negeri Malang pada tahun 2004.